コナミックゴルフ

KONAMIC GOLF™

DMG-KGA

ゲームボーイ™専用カートリッジ

取扱説明書

このたびは、コナミのゲームボーイ専用カートリッジ「コナミック ゴルフ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

もくじ

このゲームは、プレイヤーがゴルフトーナメントに出場し、強豪を相手にトーナメントを戦いぬき、優勝を目指すゲームです。

TOURNAMENTモード（1P）

トーナメントを戦います。マスターコースでプロテストに合格すると、プロとしてチャンプコースでプレイできます。

PRACTICEモード（1P）

練習モードです。好きなホールを選んで腕を磨いてください。

RECORDモード

記録モードです。ホールインワン、ドラコン、ニアピン、4日間のスコア及びベストスコアの記録ができます。

MATCH PLAYモード（2P）

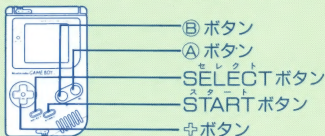
2人でプレイし、1ホールごとに勝敗が決まります。全ホール終了時点で勝ち数の多いプレイヤーの勝利となります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

STROKE PLAYモード（2P）

2人でプレイし、全ホール終了時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。コース、対戦ホール数の設定もできます。

操作方法

コントローラーの各部の名称と使い方

Ⓑボタン
Ⓐボタン
SELECTボタン
STARTボタン
✣ボタン

〈タイトル画面〉

✣ボタン……………………←→で選択。
STARTボタン …………決定。

〈ネームエントリー画面〉

✣ボタン……………………↑↓←→で選択。
Ⓐボタン……………………文字決定。
Ⓑボタン……………………キャンセル。
STARTボタン…………決定。

〈モードセレクト画面〉

✣ボタン……………………↑↓で選択。
STARTボタン…………決定。

〈プレイ画面〉

コース画面

✥ボタン……………………コース全体を見る、ボールの飛ばしたい方向。

Ⓐボタン……………………決定。

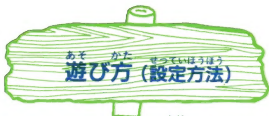
Ⓑボタン……………………キャンセル。

ショット画面

✥ボタン……………………ボールの飛ばしたい方向、クラブの選択、スタンスの選択。

Ⓐボタン……………………決定、送り、ショット。

Ⓑボタン……………………キャンセル。

※SELECTボタンは、練習モードのGIVE UP時のみ使用します。

ゲームボーイにカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れるとNintendoの表示に続いて、KONAMIの表示が現われます。STARTボタンを押すとタイトル画面になります。（押さなくても数秒後、自動的にタイトル画面に変わります。）

〈1〉タイトル画面

✣ボタン←→で1Pか2Pを選択、STARTボタンで決定します。
1Pを選ぶと、PLAYER SELECT画面になり、2Pを選ぶとMODE SELECT画面になります。

〈2〉NAME ENTRY

①自分の名前を登録します。カーソルをNEWのところに合わせSTARTボタンを押します。

②✣ボタン↑↓←→で文字の選択、Ⓐボタンで文字を決定します。キャンセルしたい場合はⒷボタンで行います。名前の登録が終わると、ENDに合わせSTARTボタンで登録画面にかえります。

（入力できる文字は、5文字までです。）

③✚ボタン↑↓で登録する番号を選びます。??????が点滅しますので、STARTボタンで登録してください。
④登録してある名前で遊ぶときは、カーソルを合わせ、STARTボタンを押してください。
※2Pを選び対戦ゲームをするときは、名前の登録はありません。

〈3〉MODE SELECT

コナミックゴルフには、TOURNAMENT、PRACTICE RECORD、MATCH PLAY、STROKE PLAYの5つのモードがあります。
※MATCH PLAY、STROKE PLAYは2Pを選んでください。

〈1P〉

〈2P〉

1P PLAY

〈TOURNAMEAT〉

TOURNAMENTは18ホールをコンピューターのプレイヤーたちと競い合います。
プロテストでマスターコースをプレイします。プロテストの合格ラインは、スコアをアンダーで終了することです。次にプロとしてチャンプコースでプレイできます。
①タイトル画面で1Pを選びます。
②カーソルをTOURNAMENTに合わせSTARTボタンを押します。
③TOURNAMENTの日数を✜ボタン↑↓で選択、1〜4日に設定します。
④STARTボタンでゲームスタートです。

〈PRACTICE〉

PRACTICEは、練習モードです。MASTER COURSE、CHAMP COURSEのコースより好きなホールを選んで腕を磨いてください。

①タイトル画面で１Pを選びます。

②カーソルをPRACTICEに合わせSTARTボタンを押します。

③✥ボタン↑↓でコースを選択します。

④✥ボタン←→でホールの選択を行います。

⑤STARTボタンで決定、ゲームスタートです。

〈RECORD〉

RECORDは記録モードです。ホールインワン→ドラコン、ニアピン→トータルスコア、ベストスコアを順番に表示します。

①タイトル画面で1Pを選びます。

②カーソルをRECORDに合わせSTARTボタンを押します。

③STARTボタンを押すごとに、各データが表示されます。

2P PLAY

〈MATCH PLAY〉

MATCH PLAYは対戦プレイです。１ホールごとに勝敗が分かれます。

①タイトル画面で２Ｐを選びます。

②カーソルでMATCH PLAYを選びSTARTボタンを押します。

③対戦コースを✣ボタン←→で選びます。

④対戦ホール数を✣ボタン↑↓で選びます。ALLは18ホール、OUTは１〜９ホール、INは10〜18ホールのプレイとなります。

⑤STARTボタンでゲームスタートです。

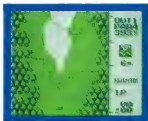
〈STROKE PLAY〉

STROKE PLAYは対戦プレイです。全ホール終了時点で打数の少ないプレイヤーが勝者になります。

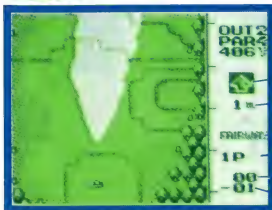
①タイトル画面で2Pを選びます。
②カーソルでSTROKE PLAYを選びSTARTボタンを押します。
③対戦コースを✣ボタン←→で選びます。
④対戦ホール数を✣ボタン↑↓で選びます。ALLは18ホール、OUTは1〜9ホール、INは10〜18ホールのプレイとなります。
⑤STARTボタンでゲームスタートです。

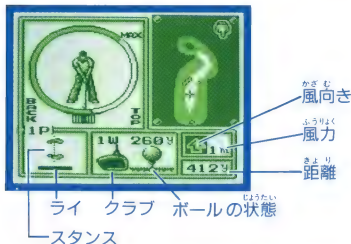
MATCH PLAYとSTROKE PLAYにはオナー制があります。ゲームスタート時には1P、2Pの順ですが対戦ホールで勝ったり、スコアの良い方がオナーとなり先に打つことになります。

〈コース画面〉

①ゲームをスタートするとコース画面になります。✣ボタン↑↓←→でコース全体を見ることができます。

②コースの地形を見終わるとショットの方向を決めます。Ⓐボタンを押すと✣カーソルが出現します。✣ボタン←→で方向を決めてください。

③Ⓐボタンで決定、ショット画面に変わります。方向をキャンセルしたい場合は、Ⓑボタンで行います。

〈画面表示〉

〈ショット画面〉

ショット画面ではショットの方向の修正、クラブの選択、スタンス(ボールの曲がり)、ショットのパワーを決定します。

①ショット画面で再度、方向の修正ができます。✚ボタン←→で方向、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。Ⓑボタンでキャンセルできます。

②クラブ選択は、✚ボタン↑↓で選択、Ⓐボタンで決定、次の選択に移ります。ボールの状態、風向き、残りのヤード数などを参考にして、クラブを選んでください。

③スタンスの決定は、✚ボタン←→で選択、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルします。スタンスを変えることによりフック、スライスのボールを曲げるショットが打てます。

④スタンスの決定の後、ショットのパワーゲージが回転を始めます。色のついた場所でⒶボタンを押してください。色のついていない場所はMISSショットになります。パワーゲージのMAXに近いほどパワーが強く飛距離がでます。

⑤パワーを決定するとパワーゲージが逆に回転し始めます。ミートポイントでタイミングよくⒶボタンを押してください。

⑥ミートポイントを調節することにより、バックスピン、トップスピンなどのいろいろな球種を打ち分けることができます。ミートポイントをはずすと、シャンクやダフリになります。

ショットゲージ

＊バックスピンは高い弾道、トップスピンは低い弾道になります。

〈グリーン画面〉

ボールがグリーンの近くや、グリーンにオンするとグリーン画面に変わります。

①✥ボタン←→で方向の決定。

②Ⓐボタンを押すとショットのパワーゲージが現れます。

③もう一度、Ⓐボタンを押すとカーソルが動き始めます。Ⓐボタンを押しパターのパワーを決定してください。

※グリーンには芝目があり、パットしたボールの転がりは変化します。

〈スコア表〉

− パー　　○ バーディ

△ ボギー　　× ダブルボギー以上

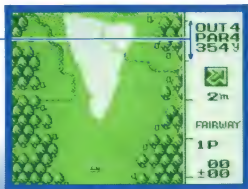
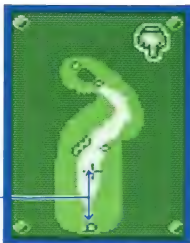
E イーグル　　A アルバトロス

〈順位表〉

トーナメントプレイ時の順位を
1〜5位迄表示します。

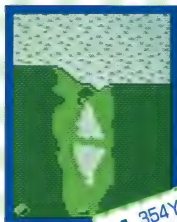
コナミックゴルフ
攻略法

◆ショットをする前にコースレイアウト、地形、風向きを確認し、フェアウェイをキープしましょう。バンカーやラフに打ち込むとクラブ本来の飛距離が出せません。OBやWATER HAZARDすると、1打の付加となります。

コース画面横の目盛りは、1目盛り50ヤードです。

◆ショット画面のコース全体図に表示されるボールからカーソルの距離は、約150ヤードです。

◆ショットをする場所が平坦であるか、つま先上がりか、つま先下がりかを確認してください。
つま先上がりであれば、クローズドスタンス(左曲がりのボール)でショットし、つま先下がりであれば、オープンスタンス(右曲がりのボール)でショットしてください。

図

※打つ方向で修正もできます。

◆ボールがグリーン画面にあり、距離の短いアプローチにはパターを使うと有効です。

名(めい)コース紹介(しょうかい) MASTER(マスター) COURCE(コース)

名コース紹介
CHAMP COURCE

7 494Y PAR5

10 556Y PAR5

15 374Y PAR4

18 601Y PAR5

▶コース関係◀

アウト、イン‥ゴルフコースの前半と後半の9ホールのこと。

フェアウェイ‥芝が比較的きれいなゾーン、ボールが打ち易くここにボールをキープするのがBEST。

ラフ……芝が長くボールが打ちにくくクラブ本来の距離がでない。浅いラフと深いラフがある。

バンカー‥ホール上にある砂地、距離が大幅に落ちミスショットになり易い。

OB……ホールの競技外エリアにボールがでてしまうこと。1打付加されプレーした位置、またはボールを打った位置にできるだけ近い位置からのストロークとなる。

WATER HAZARD‥ホール上にある池。これに落とすと、1打付加される。

▶スコア関係◀

パー……そのホールの標準打数で終えること。

バーディ‥1打少なくホールを終えること。

イーグル‥2打少なくホールを終えること。

アルバトロス‥PAR5のホールを3打少なくホールを終えること。

ボギー….1打多くホールを終えること、2打多いのはダブルボギー。

ホールインワン‥1打でカップインする。

▶プレイ関係◀

スライス‥右に大きく曲がるボール。

フック‥‥左に大きく曲がるボール。

ダフ‥‥‥ボールを打つ前に手前をたたいてしまうミスショット。

トップ‥‥ボールの頭をたたいてしまうミスショット。

ドラコン‥ドライブコンテスト。ティーショットをより遠くへ正確に飛ばします。フェアウェイをキープしないと記録に残りません。

ニアピン‥ショートホールで、できるだけピンにボールを寄せます。グリーンをキープしないと記録には残りません。

ライ‥‥‥ボールのある地面の状態。

注意

このカセットには、ゲームの途中経過やデータを記録するバックアップ機能が付いています。デモ画面中に電源スイッチを切ると、データが消える恐れがありますので、注意してください。

※バックアップできるのはトーナメントでプレイした時のみです。

使用上の注意

1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。

3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。

5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

コナミ株式会社

東京本社	〒101	東京都千代田区神田神保町3丁目25	TEL(03)3264-5678(代)
大阪支店	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18	TEL(06) 334-0335(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5丁目2-9	TEL(011)232-3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2丁目8-30	TEL(092)715-2367(代)